

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Find the Match* berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa SDN 101768 Tembung, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Find the Match* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 85,88 (86), sedangkan pada kelas kontrol sebesar 73,65 (74).

Hasil uji prasyarat analisis data juga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Selanjutnya berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS versi 31, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 4,254 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *Find the Match* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 101768 Tembung, Kec. Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2025/2026.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Find the Match* berbasis *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Secara praktis, temuan ini mengimplikasikan bahwa transformasi metode pembelajaran dari konvensional menuju pembelajaran berbasis digital sangat diperlukan di sekolah dasar. Penggunaan teknologi tidak hanya efektif meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi yang bersifat konseptual dan hafalan, tetapi juga mampu membangkitkan motivasi serta menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, integrasi media interaktif ini dapat dijadikan sebagai strategi alternatif yang efektif bagi guru dalam upaya memperbaiki kualitas pembelajaran, mengurangi kebosanan siswa, serta memperkuat pemahaman nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam dan menyeluruh.

5.2 Saran

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, kreatif, dan interaktif dalam proses pembelajaran. Guru juga disarankan untuk mengikuti pelatihan penggunaan wordwall atau pengembangan media berbasis gamifikasi lainnya. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *Find the Match* berbasis *Wordwall*, karena media ini terbukti dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong keaktifan siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran di

kelas. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas seperti jaringan internet, perangkat teknologi, maupun pelatihan bagi guru agar mampu memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan Mengembangkan instrumen penelitian yang mampu mengukur ketiga aspek hasil belajar secara lengkap, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menerapkan media Wordwall dengan fitur yang berbeda atau pada materi Pendidikan Pancasila lainnya untuk melihat efektivitas yang lebih luas.

Selain itu, peneliti juga dapat mengombinasikan media tersebut dengan model atau strategi pembelajaran lainnya sehingga dapat diketahui efektivitasnya secara lebih luas dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian, melakukan penelitian dengan populasi dan sampel yang lebih besar agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dengan lebih baik.